

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 08-000829

(43)Date of publication of application : 09.01.1996

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

A63F 9/14

H04M 11/00

(21)Application number : 06-159493

(71)Applicant : SEGA ENTERP LTD

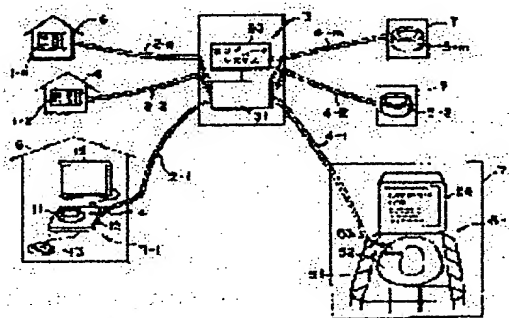
(22)Date of filing : 17.06.1994

(72)Inventor : ABIRU YASUMITSU

(54) NETWORK GAME SYSTEM**(57)Abstract:**

PURPOSE: To provide a network game system capable of performing complicated game development and performing fertile game development.

CONSTITUTION: This network game system is constituted in such a way that user game devices 1-1, 1-2,..., 1-n are connected to a central control unit 3 via telephone lines 2-1, 2-2,..., 2-n, and game devices 5-1, 5-2,..., 5-m for Job to the central control unit via telephone lines 4-1, 4-2,..., 4-m, respectively. A user is provided with each of the game devices 1-1, 1-2,..., 1-n, and also sets data proper to a character on every kind of game. The central control unit 3 executes by developing a game based on the data proper to the character. The game devices 5-1, 5-2,..., 5-m for job display the game by game relay data from the central control unit 3.

**LEGAL STATUS**

[Date of request for examination]

18.06.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japan Patent Office

書誌

(19)【発行国】日本国特許庁(JP)
(12)【公報種別】公開特許公報(A)
(11)【公開番号】特開平8-829
(43)【公開日】平成8年(1996)1月9日
(54)【発明の名称】ネットワークゲームシステム
(51)【国際特許分類第6版】

A63F 9/22 G
9/14 H
H04M 11/00 302 Z

【審査請求】未請求

【請求項の数】8

【出願形態】FD

【全页数】15

(21)【出願番号】特願平6-159493

(22)【出願日】平成6年(1994)6月17日

(71)【出願人】

【識別番号】000132471

【氏名又は名称】株式会社セガ・エンタープライゼス

【住所又は居所】東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72)【発明者】

【氏名】阿比留 康光

【住所又は居所】東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ・エンタープライゼス内

(74)【代理人】

【弁理士】

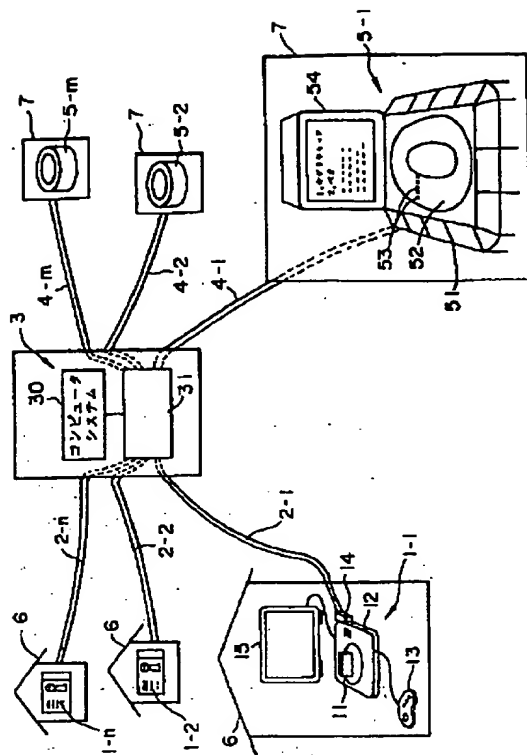
【氏名又は名称】稲葉 良幸(外2名)

要約

(57)【要約】

【目的】複雑なゲーム展開が可能でかつ表現豊かなゲーム展開が可能なネットワークゲームシステムを提供すること。

【構成】このネットワークゲームシステムは、中央制御装置3に、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nが電話回線2-1, 2-2, ..., 2-nを介して、業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mが電話回線4-1, 4-2, ..., 4-mを介してそれぞれ接続されて構成されている。各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nは、ユーザーが所有し、かつ各種ゲームにおけるキャラクターに特有のデータを設定できる。中央制御装置3は、前記キャラクターに特有のデータを基にゲームを展開実行する。業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mは、中央制御装置3からのゲーム中継データによりゲームを表示する。



請求の範囲

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ユーザーが所有し、かつ各種ゲームにおけるキャラクタに特有のデータを設定できるユーザーゲーム装置と、前記ユーザーゲーム装置と通信回線で結ばれ、かつ前記通信回線を介して取り込んだキャラクタに特有のデータを基にゲームを展開実行する中央制御装置と、前記中央制御装置と通信回線で結ばれ、かつ前記通信回線で取り込んだゲーム展開を表示する業務用ゲーム装置とを備えたことを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項2】 前記ユーザーゲーム装置は、キャラクタに固有のデータを基にゲームを展開できるゲーム制御部と、キャラクタに固有のデータを作成し、これを前記ゲーム制御部に与え、そのゲーム結果から前記固有のデータを修正できる情報作成部とを備えたことを特徴とする請求項1記載のネットワークゲームシステム。

【請求項3】 前記ユーザーゲーム装置は、前記中央制御装置から送られてくる各種データに基づいてモニタ信号を形成する手段を設けたことを特徴とする請求項1記載のネットワークゲームシステム。

【請求項4】 前記ユーザーゲーム装置は、前記中央制御装置で展開実行されたゲームが終了した結果に基づき当該キャラクタに付与されたデータを受信し、当該データを前記キャラクタに固有のデータに反映させる情報作成部を備えたことを特徴とする請求項1記載のネットワークゲームシステム。

【請求項5】 前記中央制御装置は、前記ユーザーゲーム装置に接続される通信回線及び業務用ゲーム装置に接続される通信回線に接続されて情報の転送・受信する情報転送・受信制御部と、前記キャラクタに固有のデータとその他の条件に基づいてゲームを展開動作するゲーム制御部と、その他必要な情報処理を実行する情報処理部とを備えたことを特徴とする請求項1記載のネットワークゲームシステム。

【請求項6】 前記業務用ゲーム装置は、中央制御装置からのゲーム展開中継データを受信する情報受信部と、当該中継データを基に表示手段を駆動制御するゲーム展開部と、前記ゲーム展開部によりゲーム展開を表示する表示手段とを備えたことを特徴とする請求項1記載のネットワークゲームシステム。

【請求項7】 キャラクタに固有のデータを基にゲームを展開できるゲーム制御部、及びキャラクタに固有のデータを作成し、これを前記ゲーム制御部に与え、かつ当該ゲーム結果から前記固有の

データを修正できる情報作成部を備えたユーザーゲーム装置と、ゲーム展開中継データを受信する情報受信部、当該中継データを基に表示手段を駆動制御するゲーム展開部、及びこのゲーム展開部によりゲーム展開を表示する表示手段とを備えた業務用ゲーム装置と、前記ユーザーゲーム装置に接続される通信回線及び業務用ゲーム装置に接続される通信回線に接続されて情報の転送・受信する情報転送・受信制御部、前記キャラクタに固有のデータとその他の条件に基づいてゲームを展開動作するゲーム制御部、及びその他必要な情報処理を実行する情報処理部とを備えた中央制御装置とからなることを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項8】ユーザーが所有し、かつ各種ゲームにおけるキャラクタに特有のデータを設定できるユーザーゲーム装置と、前記ユーザーゲーム装置と通信回線で結ばれ、かつ前記通信回線を介して取り込んだキャラクタに特有のデータを基にゲームを展開実行する中央制御装置と、前記中央制御装置と通信回線で結ばれ、かつ前記通信回線で取り込んだゲーム展開を表示する業務用ゲーム装置とを備えたことを特徴とするネットワークゲームシステムであって、少なくとも前記業務用ゲーム装置の設置場所にファクシミリ装置を設置し、前記ユーザー等から得たキャラクタに関する情報に基づき作成された新聞記事を前記中央制御装置に入力し、かつ中央制御装置から前記のように設置されたファクシミリ装置に新聞記事を電送してゲームに関する新聞を発行できるようにしたことを特徴とするネットワークゲームシステム。

詳細な説明

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、ユーザーが所有するユーザーゲーム装置及びゲームセンター等に設置された業務用ゲーム装置とを通信回線で中央制御装置に接続し、ユーザーゲーム装置で設定されたところのキャラクタに固有のデータに基づいて中央制御装置でゲームを展開し、その展開を業務用ゲーム装置で実現できるようにしたネットワークゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】一般に、ユーザーが所有するユーザーゲーム装置は、ゲーム機本体と、コントローラとからなり、かつ前記ゲーム機本体から取り出したゲームビデオ信号をテレビモニターに供給できるようにしたものである。このユーザーゲーム装置にあっては、当該ゲーム機本体にカセットロムを装着した後スタートボタンを押下すると、当該カセットロムに記憶されているゲームソフトが当該ゲーム機本体に読み込まれ、かつ、ユーザーがコントローラを操作することによりゲーム機本体に操作信号を与えて、当該ゲーム機本体内でゲームソフトを動作させてゲーム展開させて、これをビデオ信号にしてテレビモニタ上に表示させるようにしている。したがって、このようなユーザーゲーム装置にあっては、単に、カセットロム内のゲームソフトの中で処理されるものであったため、ゲーム展開が一様であり、面白みに欠けるものであった。

【0003】また、上記ユーザーゲーム装置にあっては、ゲームの内容を変更しようとするときには、カセットロムを変更する必要があるが、多数のゲームを楽しもうとする場合には、多数のゲーム種の異なるカセットロムを用意しなければならない不都合があった。

【0004】このような不都合を解消したゲームシステムが提案された（例えば特開平4-15616号公報参照）。このゲームシステムは、各家庭等に設置されたユーザーゲーム装置を電話回線でホストコンピュータに接続可能としておくとともに、ホストコンピュータに多数のゲームのソフトを用意しておき、かつユーザーが必要とするゲームソフトをホストコンピュータから電話回線を介してユーザーゲーム装置に取り込めるようにしたものである。これにより、ユーザーは、必要なゲームソフトを家庭にいながらにして手に入れることができる。

【0005】一方、ゲームセンター等に設置された業務用ゲーム装置にあっては、ゲーム機本体上に、ゲーム展開を実現する複数の模型を移動可能に設置し、かつゲーム機本体の隅に、各模型に固有のキャラクタに関するデータを表示できるテレビモニタを設置してなるものであった。また、模型をゲーム展開に移動させたり、テレビモニタ上に表示するデータは、ゲーム機本体内にあるゲーム処理制御装置により処理されていた。このゲーム処理制御装置は、ゲームを展開する各種キャラクタに固有のデータを備えるとともに、ベクトル処理ソフトと各キャラクタに固有のデータとを基にゲームを展開し、当該展開したゲーム結果を基に各種配当等を出せるようにしたものである。したがって、上記業務用ゲーム装置にあっては、各キャラクタに固有のデータが固定化されてしまっているため、各競争対象キャラクタのバラエティに富んだ個性付け、思い入れ、ストーリー性等が表現できなかった。

【0006】また、ユーザーゲーム装置及び業務用ゲーム装置にカセット着脱ソケットを設け、ユーザーゲーム装置あるいは業務用ゲーム装置でゲームを行なうときに、前記ソケットに能力データ記憶装置を装着し、前記能力データ記憶装置の当該キャラクタの能力を基にゲーム展開をし、かつゲーム展開に伴って得たキャラクタの能力を再び能力データ記憶装置に記憶させるようにしたシステムも提案されている(特開昭63-242293号公報)。しかしながら、上記ゲームシステムは、単に、ユーザー一人が当該能力を利用するものであって、やはり各競争対象キャラクタのバラエティに富んだ個性付け、思い入れ、ストーリー性等が表現できなかった。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】上記ユーザーゲーム装置にあつては、単に、カセットROM内のゲームソフトの中で処理されるものであったため、ゲーム展開が一様であり、面白みに欠けるものであった。

【0008】また、ユーザーゲーム装置を電話回線でホストコンピュータに接続してなるネットワークゲームシステムにあつては、ゲームソフト用のカセットROMを多数用意する必要はないものの、上記ユーザーゲーム装置単独の場合と同様に、ゲーム展開が一様であり、面白みに欠けるものであった。

【0009】さらに、ゲームセンター等に設置された業務用ゲーム装置にあつては、各キャラクタに固有のデータが固定化されてしまっているため、各競争対象キャラクタのバラエティに富んだ個性付け、思い入れ、ストーリー性等が表現できなかった。

【0010】加えて、ユーザーゲーム装置で設定されたキャラクタの能力を業務用ゲーム装置で利用したり、業務用ゲーム装置で設定されたキャラクタの能力をユーザーゲーム装置で利用したりできるシステムにあつては(特開昭63-242293号公報)、ユーザー各人がもつ能力データ記憶装置に記憶されているキャラクタの能力であるため、他のユーザーも同時に利用できるものではなく、かつ各競争対象キャラクタのバラエティに富んだ個性付け、思い入れ、ストーリー性等が表現が十分なものではなかった。

【0011】本発明は、上述した問題点を解消し、複雑なゲーム展開が可能でかつ表現豊かなゲーム展開が可能なネットワークゲームシステムを提供することを目的としている。

【0012】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するため、本発明のネットワークゲームシステムは、ユーザーが所有し、かつ各種ゲームにおけるキャラクタに特有のデータを設定できるユーザーゲーム装置と、前記ユーザーゲーム装置と通信回線で結ばれ、かつ前記通信回線を介して取り込んだキャラクタに特有のデータを基にゲームを展開実行する中央制御装置と、前記中央制御装置と通信回線で結ばれ、かつ前記通信回線で取り込んだゲーム展開を表示する業務用ゲーム装置とを備えたことを特徴とする。

【0013】また、前記ユーザーゲーム装置は、キャラクタに固有のデータを基にゲームを展開できるゲーム制御部と、キャラクタに固有のデータを作成し、これを前記ゲーム制御部に与え、そのゲーム結果から前記固有のデータを修正できる情報作成部とを備えたことを特徴とする。

【0014】さらに、前記ユーザーゲーム装置は、前記中央制御装置から送られてくる各種データに基づいてモニタ信号を形成する手段を設けるようにしてもよい。

【0015】また、前記ユーザーゲーム装置は、前記中央制御装置で展開実行されたゲームが終了した結果に基づき当該キャラクタに付与されたデータを受信し、当該データを前記キャラクタに固有のデータに反映させる情報作成部を備えるようにしてもよい。

【0016】また、前記中央制御装置は、前記ユーザーゲーム装置に接続される通信回線及び業務用ゲーム装置に接続される通信回線に接続されて情報の転送・受信する情報転送・受信制御部と、前記キャラクタに固有のデータとその他の条件に基づいてゲームを展開動作するゲーム制御部と、その他必要な情報処理を実行する情報処理部とを備えたことを特徴とする。

【0017】前記業務用ゲーム装置は、中央制御装置からのゲーム展開中継データを受信する情報受信部と、当該中継データを基に表示手段を駆動制御するゲーム展開部と、前記ゲーム展開部によりゲーム展開を表示する表示手段とを備えたことを特徴とする。

【0018】さらに、本発明のネットワークゲームシステムは、キャラクタに固有のデータを基にゲームを展開できるゲーム制御部、及びキャラクタに固有のデータを作成し、これを前記ゲーム制御部に与え、かつ当該ゲーム結果から前記固有のデータを修正できる情報作成部を備えたユーザーゲーム装置と、ゲーム展開中継データを受信する情報受信部、当該中継データを基に表示手段を駆動制御するゲーム展開部、及びこのゲーム展開部によりゲーム展開を表示する表示手段とを備えた業務用ゲーム装置と、前記ユーザーゲーム装置に接続される通信回線及び業務用ゲ

ーム装置に接続される通信回線に接続されて情報の転送・受信する情報転送・受信制御部、前記キャラクタに固有のデータとその他の条件に基づいてゲームを展開動作するゲーム制御部、及びその他必要な情報処理を実行する情報処理部とを備えた中央制御装置とからなることを特徴とする。

【0019】加えて、本発明のネットワークゲームシステムは、ユーザーが所有し、かつ各種ゲームにおけるキャラクタに特有のデータを設定できるユーザーゲーム装置と、前記ユーザーゲーム装置と通信回線で結ばれ、かつ前記通信回線を介して取り込んだキャラクタに特有のデータを基にゲームを展開実行する中央制御装置と、前記中央制御装置と通信回線で結ばれ、かつ前記通信回線で取り込んだゲーム展開を表示する業務用ゲーム装置とを備え、少なくとも前記業務用ゲーム装置の設置場所にファクシミリ装置を設置し、前記ユーザー等から得たキャラクタに関する情報に基づき作成された新聞記事を前記中央制御装置に入力し、かつ中央制御装置から前記のように設置されたファクシミリ装置に新聞記事を電送してゲームに関する新聞を発行できるようにしたことを特徴とするものである。

【0020】

【作用】上述したように構成した本発明のネットワークゲームシステムよれば、ユーザーが所有するユーザーゲーム装置により各種ゲームにおけるキャラクタに特有のデータを設定し、これを中央制御装置に与える。中央制御装置では、ゲーム条件と、前記キャラクタの固有のデータとを基にゲームを展開する。このゲーム展開を業務用ゲーム装置に転送し、ゲームを表示させる。これにより、ユーザー側では、キャラクタに固有のデータの作成、修正にできる。また、業務用ゲーム装置側では、キャラクタのゲーム展開を予想することができる。

【0021】また、前記ユーザーゲーム装置では、情報作成部でキャラクタの固有のデータを作成し、このキャラクタのデータを基にゲーム制御部でゲームを展開してみて、そのゲーム結果から前記情報作成部で当該キャラクタの固有のデータを修正したりすることができる。

【0022】さらに、前記ユーザーゲーム装置では、前記中央制御装置から送られてくる各種データをモニタに表示させられるようにして、当該キャラクタをゲームに参加させる等の判断材料にすることができる。

【0023】また、前記ユーザーゲーム装置では、前記中央制御装置で展開実行されたゲームが終了した結果、当該キャラクタに付与されたデータを受信し、このデータを基に当該キャラクタに固有のデータをさらによいものに修正することができる。

【0024】また、前記中央制御装置では、前記ユーザーゲーム装置と業務用ゲーム装置とを情報転送・受信制御部を介して接続されており、これらの間で情報の転送・受信することができるので、前記キャラクタに固有のデータとその他の条件に基づいてゲーム制御部においてゲームが展開動作され、あるいは他必要な情報処理が情報処理部で実行された結果を、ユーザーゲーム装置及び業務用ゲーム装置に与えることができる。

【0025】前記業務用ゲーム装置では、中央制御装置からのゲーム展開中継データを受信してゲーム制御部が表示部を駆動制御しているので、表示部に展開されたゲームに多様性がある。

【0026】加えて、本発明のネットワークゲームシステムでは、ユーザーゲーム装置あるいは前記業務用ゲーム装置の設置場所にファクシミリ装置を設置しておき、前記ユーザー等から得たキャラクタに関する情報に基づき作成された新聞記事を前記ファクシミリ装置に電送してゲームできるので、ゲーム内容に関する情報を掲載した新聞を発行することができる。

【0027】

【実施例】以下、本発明の実施例について図面を参照して説明する。

【0028】図1は、本発明のネットワークゲームシステムを示す構成図である。

【0029】図1に示すネットワークゲームシステムは、ユーザーが所有しており各家庭等に設置されているユーザーゲーム装置1-1、1-2、…、1-n(nは任意の整数であり、以下同じ)と、前記各ユーザーゲーム装置1-1、1-2、…、1-nに通信回線、例えば電話回線2-1、2-2、…、2-nで結ばれ、しかも前記電話回線2-1、2-2、…、2-nを介して取り込んだキャラクタに特有のデータを基にゲームを展開実行するとともに、その他各種処理を実行できる中央制御装置3と、前記中央制御装置3に通信回線、例えば電話回線4-1、4-2、…、4-m(mは任意の整数であり、以下同じ)で結ばれ、しかも前記電話回線4-1、4-2、…、4-mを介して取り込んだゲーム展開を表示する業務用ゲーム装置5-1、5-2、…、5-mとを備えている。

【0030】また、上記各ユーザーゲーム装置1-1、1-2、…、1-nはほぼ同一構成を有しているので、これら装置の中でユーザーゲーム装置1-1を代表させて、その構成を簡単に説明することにする。なお、その際には、ユーザーゲーム装置1-1あるいは電話回線2-1等は、それぞれ

ゲーム展開表示処理装置1あるいは電話回線2として説明する。

【0031】家庭等6に設置されかつ電話回線2で中央制御装置3に接続されたユーザーゲーム装置1は、カセットロム等11を装着できるゲーム機本体12と、ゲーム機本体12に操作信号を与えるコントローラ13と、電話回線2に接続され各種データの送受信ができる情報転送・受信制御部14とからなり、かつ前記ゲーム機本体12から取り出したゲームビデオ信号をテレビモニター15に供給できるようにしたものである。

【0032】また、上記各業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mもほぼ同一構成を有しているので、これら装置の中で業務用ゲーム装置5-1を代表させて、その構成を簡単に説明することにする。なお、その際には、業務用ゲーム装置5-1あるいは電話回線4-1等は、それぞれ業務用ゲーム装置5あるいは電話回線4として説明する。

【0033】ゲームセンター等ゲーム機設置施設7に設置された業務用ゲーム装置5は、ゲーム機本体51上にゲーム場52を形成し、かつこのゲーム場52の上でゲーム展開を実現する複数の模型53, 53, ...を移動可能に設置し、かつゲーム機本体51の隅に各模型53, 53, ...に固有のキャラクタに関するデータを表示できるテレビモニタ54を設置して構成されている。なお、上記各模型53, 53, ...をゲーム展開通りに移動させたり、テレビモニタ54上に表示される各キャラクタのデータやゲーム展開の状況は、ゲーム機本体51内に設けてあるゲーム制御部(図示せず)により処理されるようになっている。このゲーム制御部は、受信制御部を介して電話回線4に接続されるようになっている。

【0034】また、上記中央制御装置3は、例えば大型コンピュータシステム30と、情報転送・受信制御部31とで構成されており、情報処理センター8内に設置されている。この情報転送・受信制御部31には、電話回線2、及び電話回線4が接続されている。

【0035】図2は、同ネットワークゲームシステムの一回路の系統の実施例をさらに詳細に示すブロック図である。

【0036】図2において、中央制御装置3には、ユーザーゲーム装置1が電話回線2を介して、業務用ゲーム装置5が電話回線4を介してそれぞれ接続されることにより、ネットワークゲームシステムを構成している。

【0037】ここで、ユーザーゲーム装置1は家庭6に設置されており、このユーザーゲーム装置1は、ゲーム機本体12と、コントローラ13と、情報転送・受信制御部14とからなる。また、ゲーム機本体12にはテレビモニター15が接続されている。このゲーム機本体12は、カセットロム等から得たゲームソフトにより各種ゲームを実現させるゲーム制御部21と、コントローラ等から入力した情報を基にキャラクタに固有のデータを形成できる情報作成部22とを備えている。また、前記ゲーム制御部21は、情報作成部22で作成したキャラクタに固有のデータを基に、ゲームを展開させられるようになっている。情報作成部22は、前記ゲーム制御部21でのゲーム結果を基に、前記キャラクタに固有のデータを修正できるようになっている。このゲーム機本体12は、情報転送・受信制御部14を介して電話回線2に接続されている。

【0038】前記中央制御装置3は、情報処理センター8に設置されており、この中央制御装置3は、大型コンピュータシステム30と、情報転送・受信制御部31とからなる。また、大型コンピュータシステム30は、その処理部として、各種情報を処理する情報処理部32と、所定のゲームソフト及びキャラクタに固有のデータを基にゲームを展開させるゲーム制御部33とを備えており、また必要な記憶装置や他の機器を備えている。前記情報転送・受信制御部31には、電話回線2及び電話回線4が接続されている。

【0039】上記業務用ゲーム装置5はゲーム機設置施設7に設置されていて、次のように構成されている。すなわち当該業務用ゲーム装置5は、テレビモニタ54と、情報受信部55と、この情報受信部55を介して受信したレース中継データによりゲームを展開させるゲーム制御部56と、ベットの賭率やメタル清算処理等を実行し、かつレース中継データやウッズ等を表示するためのモニタ信号を形成する情報処理部57と、このゲーム制御部56に接続されて模型53, 53, ...を駆動する模型駆動部58と、ゲーム展開前にかかるベットの受付等を行ない当該情報を前記情報処理部57に送る受付機構59と、ゲーム終了後に前記情報処理部57で清算されたデータを基に支払いを行なう支払機構部60とを備えている。

【0040】このような構成のネットワークゲームシステムに競馬ゲームを適用した実施例について、図1及び図2を基に図3ないし図5を参照して説明する。ここで、図3は、同実施例の全体動作を説明するためのフローチャートである。図4及び図5は、同動作の説明図である。

【0041】まず、競争馬のキャラクタには、その固有のデータとして次のようなものがある。すなわち、(i) スタミナ、(ii) スピード、(iii) タイプ、(iv) ランク、及び(v) テクニックの五つである。これらキャラ

クタの固有のデータは、ユーザーゲーム装置1内に格納されている。

【0042】(i) スタミナについてこれは、競走馬のスタミナを表す数値であり、数値範囲として、例えば-50~+100までを設定する。スタミナは、例えば毎秒1づつ減少し、数値が0に達するとスピードダウンが開始し、-50で骨折するものと設定されている。このように競走場のキャラクタについて固有のデータの内のスタミナは、スタミナが一定以上減少するとスピードの減少を起し、最悪の場合には、骨折等を起し、競走馬として引退せざるを得ない。

【0043】(ii) スピードについてこれは、競走馬のスピードを表す数値であり、スピード値1, 2, ..., 10に対してスタミナ有り状態でフィールドを一周するに要する時間を、60, 58, ..., 40となる。

【0044】(iii) タイプについてこれは走行のタイプを表すものであり、このタイプは競走馬出生時の血統により決定される。そして、これらは、次のようにである。(a)「逃げタイプ」は、スタートから先頭を走るタイプである。(b)「先行タイプ」は、先頭集団で走るタイプである。(c)「差しタイプ」は、中団で追走し、最後の直線で先頭に立つタイプである。(d)「追込タイプ」は、後方から追走し最後の直線で追い込むタイプである。(e)「自在タイプ」は、いろいろな脚質を使えるタイプである。

【0045】(iv) ランクについてこれは、過去のレースの成績から決定されるものであり、それにより出場可能レースが限定される。例えば、新人馬が集まる新人戦、チャンピオンが集まるチャンピオンシップ等がある。

【0046】(v) テクニックについてこれは、走行のテクニックを表す数値であり、レース中の追越しのうまさ、仕掛けるタイミング等に関係する。この数値は、数値が高くなっていく程、抜きにかかる行為への抵抗乱数の確率が低く(抜きやすく)なっていく。

【0047】各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nには、上述したような種類と値を持つ各種キャラクタに固有のデータが格納されている。したがって、各家庭等6-1, 6-2, ..., 6-nにおいて、各ユーザーは、各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nを用いて、それぞれが育てて調教している競走対象キャラクタの固有のデータを作成する(図3のステップ101)。ここで、競走対象キャラクタの固有のデータを作成するということは、例えば競走馬を実際に調教するようにして、各種のデータを作りあげる。このようにしてユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nにおいて作成した競走馬の固有データは、各電話回線2-1, 2-2, ..., 2-nを介して中央制御装置3に転送される(図3のステップ102、図4(a)の矢印201参照)。

【0048】中央制御装置3の情報処理部32は、電話回線2-1, 2-2, ..., 2-n、情報転送・受信制御部31を介して取り込んだ競走対象キャラクタデータを分析する(ステップ103)。ついで、中央制御装置3は、当該競走対象キャラクタが出場可能なレースに関するデータを、情報転送・受信制御部31・各電話回線2-1, 2-2, ..., 2-nを介して各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nに転送する(ステップ104、図4(a)の矢印202)。

【0049】各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nでは、電話回線2-1, 2-2, ..., 2-nを介して得られたレースに関するデータを、当該ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nに接続したテレビモニター15に表示する。このテレビモニター15に表示されたデータをユーザーは見ながら、出場レースを決定する(ステップ105)。そして、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nは、その決定された出場レースデータを、各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-n内の情報転送・受信制御部14、電話回線2-1, 2-2, ..., 2-nを介して再び中央制御装置3に転送する(ステップ106、図4(a)の矢印203)。

【0050】上記中央制御装置3の情報処理部32は、電話回線2-1, 2-2, ..., 2-n、情報転送・受信制御部31を介して取り込んだレースデータに対応させて競走対象キャラクタの固有データを登録する(ステップ107)。

【0051】このような処理を終了した中央制御装置3の情報処理部32は、前記レースデータと、これに対応させて登録した競走対象キャラクタの固有データを、情報転送・受信制御部33、電話回線4-1, 4-2, ..., 4-mを介して所定の業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mに転送する(ステップ108、図4(b)の矢印204)。

【0052】各業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mでは、各情報受信部55を介して各情報処理部57に取り込んだレースデータ及びキャラクタに固有のデータとを所定のメモリに記憶させる。これにより、各業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mの各情報処理部57が動作し、必要なデータを各テレビモニター54に表示する(図4(c)参照)。また、業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mでは、ベットの受け付けを開始する(ステップ109、図4(c)参照)。

【0053】そして、一定の時間が経過した際に、中央制御装置3からベット受付終了の信号を各業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mに出し、かつ中央制御装置3のゲーム制御部32は各キャラクタに固有のデータを基にレースを開始する(ステップ110)。そして、中央制御装置3の情報

処理部32は、当該レース中継データを、各電話回線2-1, 2-2, ..., 2-nを介してユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nに、各電話回線4-1, 4-2, ..., 4-mを介して業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mに、それぞれ転送する(ステップ111、図5(a)の矢印206、207)。中央制御装置3は、レースの終了を通知する(ステップ112、図5(a)の矢印208、209)。

【0054】これにより、業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mでは、情報処理部57の動作によりメダルの払出し処理が実行される(ステップ113、図5(d)参照)。

【0055】また、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nでは、中央制御装置3から送出されてくる競走対象キャラクタに関するデータをセーブする(ステップ114、図5(b)参照)。

【0056】また、中央制御装置3では、レースに関するデータをセーブする(ステップ115、図5(c)参照)。

【0057】上述したように本実施例では、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nを用いて競走対象キャラクタに固有のデータを作成し当該キャラクタの能力を向上、調整等により各競走対象の成長を楽しむという世界と、業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mによって実際にレース着順予想を行なうという世界とを、共通の場で楽しむことができる。

【0058】さらに、上記実施例では、業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-m上で、長期にわたる競走対象キャラクタの成長が行えるため、人気キャラクタ等が登場し、バラエティに富んだ面白いネットワークゲームシステムを構築することができる。

【0059】次に、ユーザーゲーム装置1、中央制御装置3、及び業務用ゲーム装置5の個々の動作について説明する。

【0060】図6は、上記実施例のユーザーゲーム装置の動作を説明するためのフローチャートである。

【0061】前記ユーザーゲーム装置1は、電源オンで動作を開始し、ゲームスタートになる(ステップ301)。そして、ユーザーゲーム装置1では、まず、競走馬キャラクタAについて調教する(ステップ302)。これは、具体的には、上記(i)~(v)の要素を、それぞれ所定のものに設定し、かつユーザーゲーム装置1内でゲームさせてみることにより、行われる。

【0062】このようにして所定の能力をもった競走馬キャラクタAに達したとユーザーが判断したところで、当該データをユーザーゲーム装置1から中央制御装置3に転送する(ステップ303)。

【0063】そして、ユーザーゲーム装置1は、中央制御装置3から当該競走馬キャラクタAが出場可能なレースに関するデータを受信する(ステップ304)。

【0064】このデータが受信されると、ユーザーゲーム装置1は、当該データをテレビモニター15に表示するので、ユーザーは、これを参照して出場レースを決定する。そして、ユーザーゲーム装置1のコントローラ13を操作して、当該レースに対して前記競走馬キャラクタAを出場させる旨のデータを中央制御装置3に転送する(ステップ305)。これにより、競走馬キャラクタAは、当該レースに出馬登録がされたことになる。

【0065】ついで、ユーザーゲーム装置1は、出馬レースの時間がくるまで(ステップ306:NO)、例えば競走馬キャラクタBの調教し(ステップ307)、当該データをユーザーゲーム装置1から中央制御装置3に転送する(ステップ303)。

【0066】ここで、ユーザーゲーム装置1は、出馬レースの時間がくると(ステップ306:YES)、当該レースを見るか否か決定してやる(ステップ310)。もし、当該レースを見る場合には(ステップ310:YES)、ユーザーゲーム装置1は中央制御装置3からのレース中継データを受信してこれをテレビモニター15に表示する(ステップ311)。レースが終了した時点で、中央制御装置3からレース結果が送られてくるので、ユーザーゲーム装置1は、これを受信して、必要な記憶手段にセーブし(ステップ312)、最初の処理ステップに戻ることになる。

【0067】以上のように各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nは、動作して競走馬キャラクタの調教等を行い、キャラクタに固有のデータを作成することができる。

【0068】図7は、上記実施例の内の中央制御装置の動作を説明するためのフローチャートである。

【0069】中央制御装置3は、各ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nからのキャラクタの固有データを受信すると(ステップ401)、競走対象キャラクタの固有データを分析する(ステップ402)。

【0070】そして、中央制御装置3は、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nから特定のレースデータを要求されているときには(ステップ403:YES)、当該特定レースデータを要求のあったユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nに送出する(ステップ404)。

【0071】また、中央制御装置3は、特定レースデータの要求のないときには(ステップ403:NO)、

中央制御装置3で判断した出場可能レースデータを、特定レースデータを要求しなかったユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nに送出する(ステップ405)。

【0072】そして、中央制御装置3は、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nからの競走馬の出馬登録を待つ(ステップ406)。そして、中央制御装置3は、出馬登録のデータを受信すると、当該競走馬キャラクタの固有データを予定レースに登録する(ステップ407)。

【0073】そして、中央制御装置3は、規定の時間によりレースを開始する(ステップ408)。ついで、中央制御装置3は、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nからレース観戦を要求されたか否かにより(ステップ409)、レース中継データの送出方法を変更する。すなわち、レース観戦を要求された場合には(ステップ409; YES)、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nと、業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mとに、レース中継データを送出する(ステップ410)。これにより、家庭等6及びゲーム機設置施設7でそれぞれゲームを観戦できる。一方、レース観戦を要求されなかった場合には(ステップ411; NO)、業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mのみにレース中継データを送出する(ステップ411)。これにより、ゲーム機設置施設7側でのみレースを観戦できる。

【0074】そして、中央制御装置3は、レースが終了すると、当該レース結果をユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nに送出し(ステップ201)、再び最初の処理にリターンする。

【0075】図8は、上記実施例の内の業務用ゲーム装置の動作を説明するためのフローチャートである。

【0076】前記各業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mでは、電源オンで動作を開始する。また、各業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mの一つの動作をみると、業務用ゲーム装置5は、情報処理部57の制御下に情報受信部55を介して中央制御装置3からのレースデータを受信する(ステップ501)。これにより、情報処理部57は、当該レースデータの所定のものをテレビモニタ54に表示し、かつメタルベットの受付を開始する(ステップ502)。そして、中央制御装置3からレース開始に関するデータを受信すると、情報処理部57は、テレビモニタ54にメタルベット受付終了を表示するとともに、メタルベットの受付を終了する(ステップ503)。

【0077】そして、業務用ゲーム装置5は、中央制御装置3からのレース中継データを情報受信部55を介して受信し、ゲーム制御部56に与える(ステップ504)。これにより、模型駆動部58を動作させるとともに、当該ゲーム中継データをテレビモニタ54上に表示させる。

【0078】ここで、ゲームが終了すると、業務用ゲーム装置5の情報処理部57は、上記ゲーム結果からメダルの払い戻し処理を実行する(ステップ505)。

【0079】そして、再び、最初の処理ステップにリターンさせて、次のレースに備えにことになる。

【0080】このように各業務用ゲーム装置5-1, 5-2, ..., 5-mは動作して、ゲーム展開を表示するので、これらを観戦する者はバラエティに富んだレースを予想する楽しみが増加する。

【0081】次に、レースに関する予想新聞の発行について説明する。

【0082】図9は、予想新聞発行システムを示すブロック図である。

【0083】図9において情報処理センター8には、上記中央制御装置3と、この中央制御装置3に接続されたワードプロセッサ35と、上記中央制御装置3に接続されたファクシミリ装置36とが設置されている。

【0084】また、各家庭等6、ゲーム機設置施設7には、ファクシミリ装置66、76が設置されており、これらファクシミリ装置66、76は電話回線2、4をそれぞれ介してファクシミリ装置36に接続可能になっている。

【0085】次に、新聞発行の動作について図10のフローチャートをも参照して説明すると、中央制御装置3は、予定レース表作成してワードプロセッサ35に与える(図10のステップ701)。次に、中央制御装置3は、ユーザーゲーム装置1-1, 1-2, ..., 1-nからの競走馬キャラクタの固有データやレースデータが登録されているか判定する(ステップ702)。競走馬キャラクタに関し、出馬登録がされている場合には(ステップ703; YES)、上記情報処理センター8に常駐している編集者Hが各家庭等6のユーザーUに電話インタビューをするとともに(図9のステップ801)、このインタビューで得たデータ及び中央制御装置3内に集計されている各競走馬キャラクタの固有データやレース場のデータに基づき編集者Hが予想・編集する(ステップ703、)。そして、編集者Hは、編集結果をワードプロセッサ35に入力する(図9のステップ802)。これにより、中央制御装置3は、入力されたデータを基に新聞データを形成し、これをファクシミリ装置36に与えるようになっていく(ステップ704)。ファクシミリ装置36は、中央制御装置3の制御下に、各電話回線2、4を介して家庭等6、ゲーム機設置施設7に設置されているファクシミリ装置66、76に新聞データを電送して(ステップ705、図9のステップ803)、リターンする。これにより、家庭等6あるいはゲーム

機設置施設7に設置されたファクシミリ装置66あるいはファクシミリ装置76から、例えば図11に示すようなオリジナルな競馬新聞80を得ることができる。

【0086】この競馬新聞80は、図11に示すように、例えば当該競走馬の写真81と、記事82とからなる。記事81は、「〇〇スポーツ」と新聞名が印刷され、かつ当該競走馬に固有のデータに関する記事や、当該競走馬のオーナーのインタビュー記事や、記者の予想記事が記載されてものとなる。

【0087】また、中央制御装置3に、競走馬キャラクタに関して出馬登録がされていない場合には(ステップ703:NO)、中央制御装置3に登録されている注目馬の架空の調教者のインタビューを作成し(ステップ707)、新聞発行(ステップ704)に移行する。

【0088】このように本システムでは、出場競走馬に対する予想記事まで発行できるので、実際のレースのような感覚でもってレース着順の予想の楽しみが増加することになる。

【0089】なお、上記実施例では、キャラクタとして競走馬を例に説明したが、これに限らず競輪、競艇、オートレース等のゲームにも適用することができる。

【0090】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、ユーザーが所有するユーザーゲーム装置により各種ゲームにおけるキャラクタに特有のデータを設定し、これを中央制御装置に与え、中央制御装置では、ゲーム条件と前記キャラクタの固有のデータとを基にゲームを展開し、このゲーム展開を業務用ゲーム装置に転送し、ゲームを表示させることにより、ユーザー側ではキャラクタに固有のデータの作成、修正にできる楽しみができ、かつ業務用ゲーム装置側ではキャラクタのゲーム展開を予想する楽しみができる。

【0091】また、本発明では、ユーザーがキャラクタに固有のデータを個々に作成・修正するため、各キャラクタに付与される個性付けが多様化し、複雑で物語性の高いゲームを展開させることができる。

【0092】さらに、本発明では、各装置が通信回線で接続されているので、データの交換や修正が用意であり、かつゲーム結果をキャラクタの固有のデータに直ちに反映させることができる。

【0093】また、前記ユーザーゲーム装置では、情報作成部でキャラクタの固有のデータを作成し、このキャラクタのデータを基にゲーム制御部でゲームを展開してみて、そのゲーム結果から前記情報作成部で当該キャラクタの固有のデータを修正したりすることができるため、各キャラクタに対する思い入れ等が大きくなり、かつ物語性の大きなゲーム展開をさせることのできるキャラクタの固有データが得られる。

【0094】さらに、前記ユーザーゲーム装置では、前記中央制御装置から送られてくる各種データをモニタに表示させられるようにして、当該キャラクタをゲームに参加させる等の判断材料にすることができるので、ゲーム展開の内容をさらに面白みが増したものにすることができる。

【0095】また、前記ユーザーゲーム装置では、前記中央制御装置で展開実行されたゲームが終了した結果、当該キャラクタに付与されたデータを受信できるようにしてあるので、当該キャラクタに固有のデータをさらによいものに修正することができる。

【0096】また、前記中央制御装置では、ゲーム制御部で実行されたゲームが展開や、あるいは他必要な情報処理結果を、ユーザーゲーム装置及び業務用ゲーム装置に与えることができるので、さらに複雑、高度なゲーム展開を提供することができる。

【0097】前記業務用ゲーム装置では、中央制御装置からのゲーム展開中継データを受信し、これに基づいてゲーム制御部が表示部を駆動制御しているので、表示部に展開されたゲームに多様性を与えることができる。

【0098】加えて、本発明のネットワークゲームシステムでは、業務用ゲーム装置の設置場所にファクシミリ装置を設置しておき、前記ユーザー等から得たキャラクタに関する情報に基づき作成された新聞記事を前記ファクシミリ装置に電送して、ゲーム内容に関する新聞を発行することができるので、ゲーム展開の予想に情報を提供でき、複雑なゲーム展開を楽しむことができる。

図の説明

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のネットワークゲームシステムの実施例を示す構成図である。

【図2】同実施例を示すブロック図である。

【図3】同実施例の全体動作を示すフローチャートである。

【図4】同実施例の動作の説明図である。

【図5】同実施例の動作の説明図である。

【図6】同実施例で使用するユーザーゲーム装置の動作を説明するためのフローチャートである。

【図7】同実施例で使用する中央制御装置の動作を説明するためのフローチャートである。

【図8】同実施例で使用する業務用ゲーム装置の動作を説明するためのフローチャートである。

【図9】同実施例の新聞発行手段に関するブロック図である。

【図10】同新聞発行手段の動作フローチャートである。

【図11】同新聞発行手段により発行された新聞の例を示す説明図である。

【符号の説明】

1-1, 1-2, ..., 1-n ユーザーゲーム装置

2-1, 2-2, ..., 2-n 電話回線

3 中央制御装置

4-1, 4-2, ..., 4-m 電話回線

5-1, 5-2, ..., 5-m 業務用ゲーム装置

6 家庭等

7 ゲーム機設置施設

8 情報処理センター

12 ゲーム機本体

14 情報転送・受信制御部

30 大型コンピュータシステム

31 情報転送・受信制御部

51 ゲーム機本体

53 模型(表示手段)

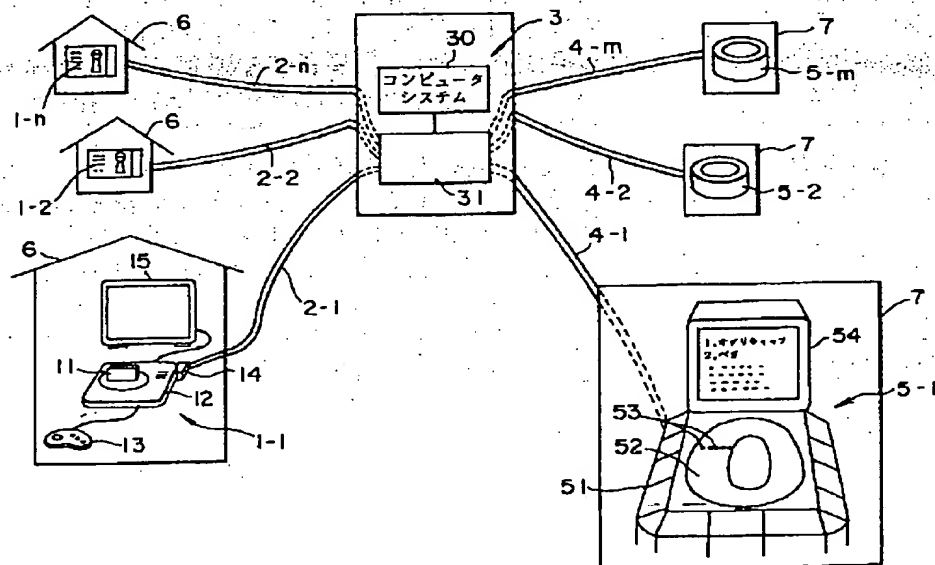
54 テレビモニタ(表示手段)

56 ゲーム制御部

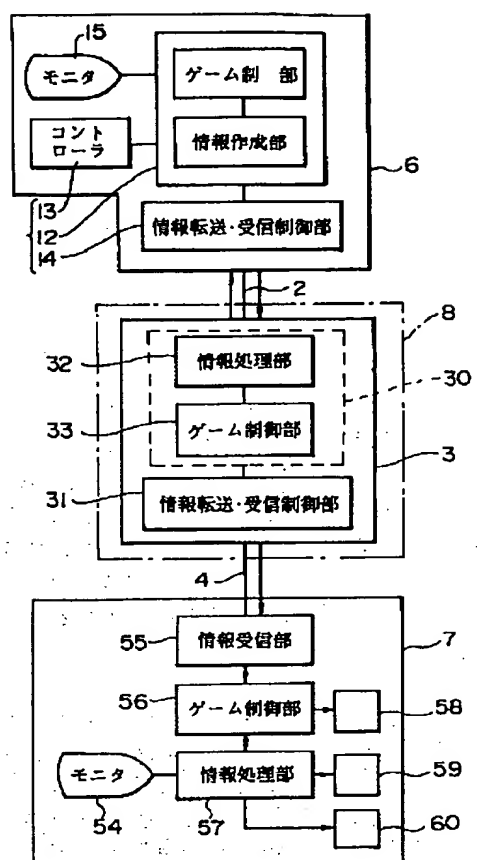
57 情報処理部

図面

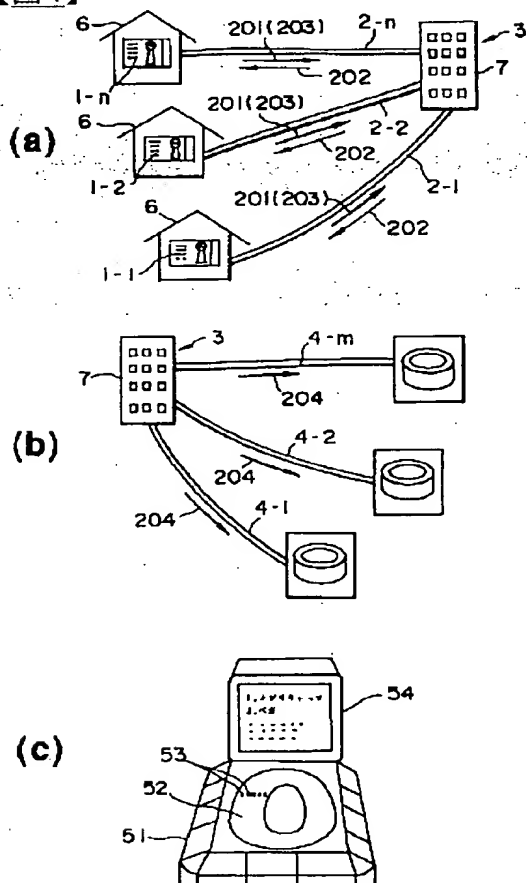
【図1】



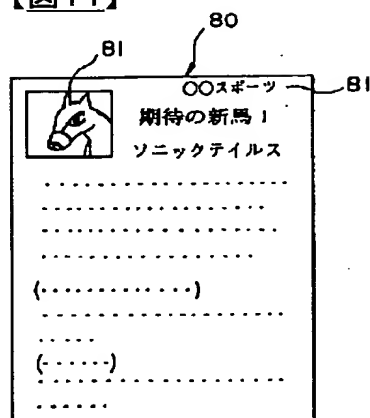
【図2】



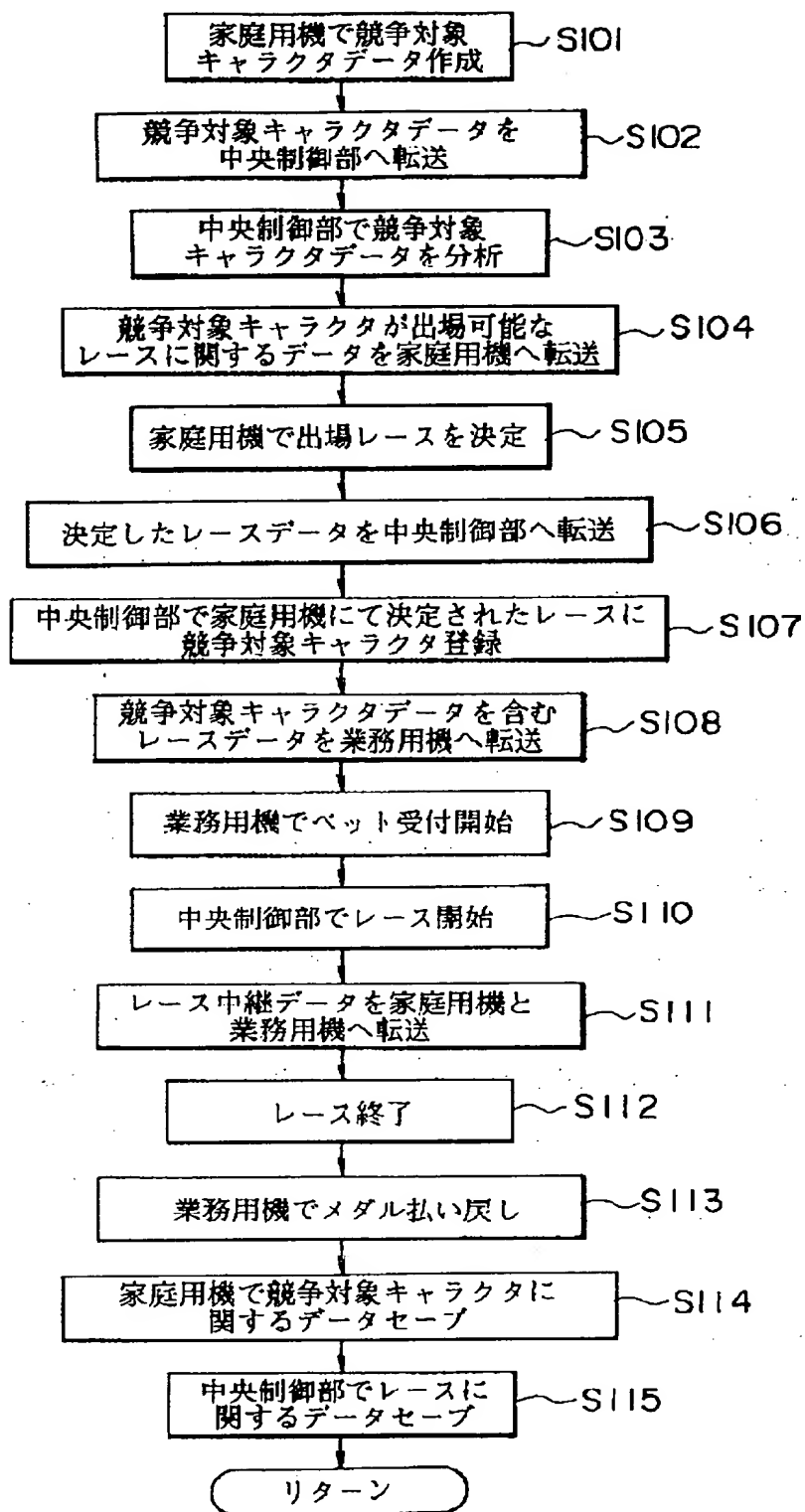
【図4】



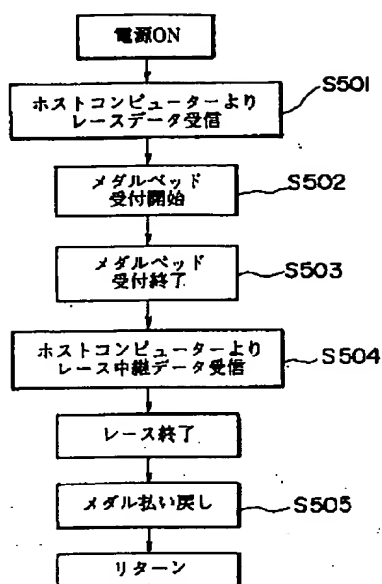
【図11】



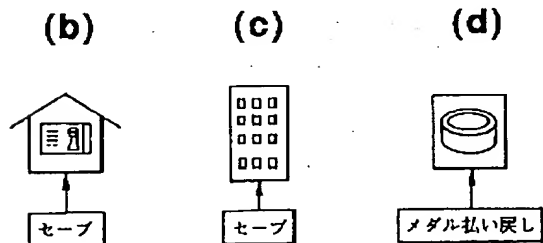
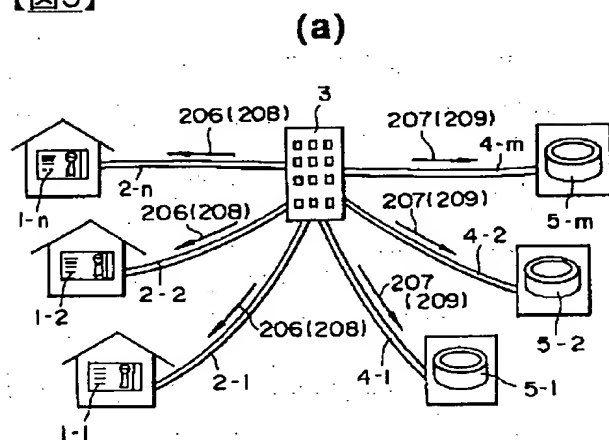
【図3】



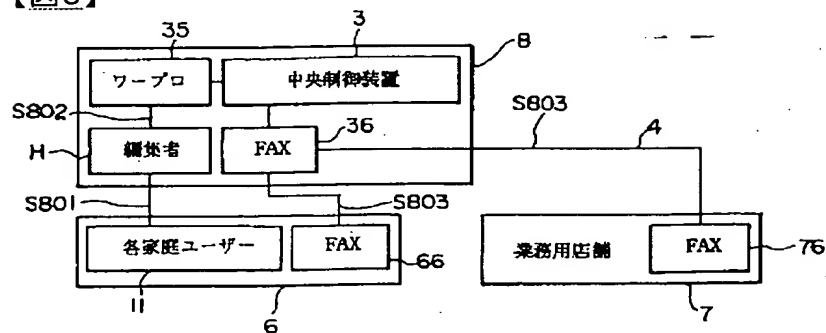
【図8】



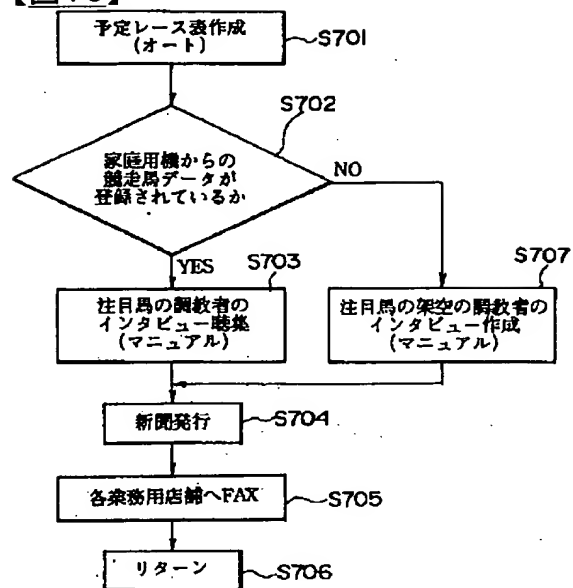
【図5】



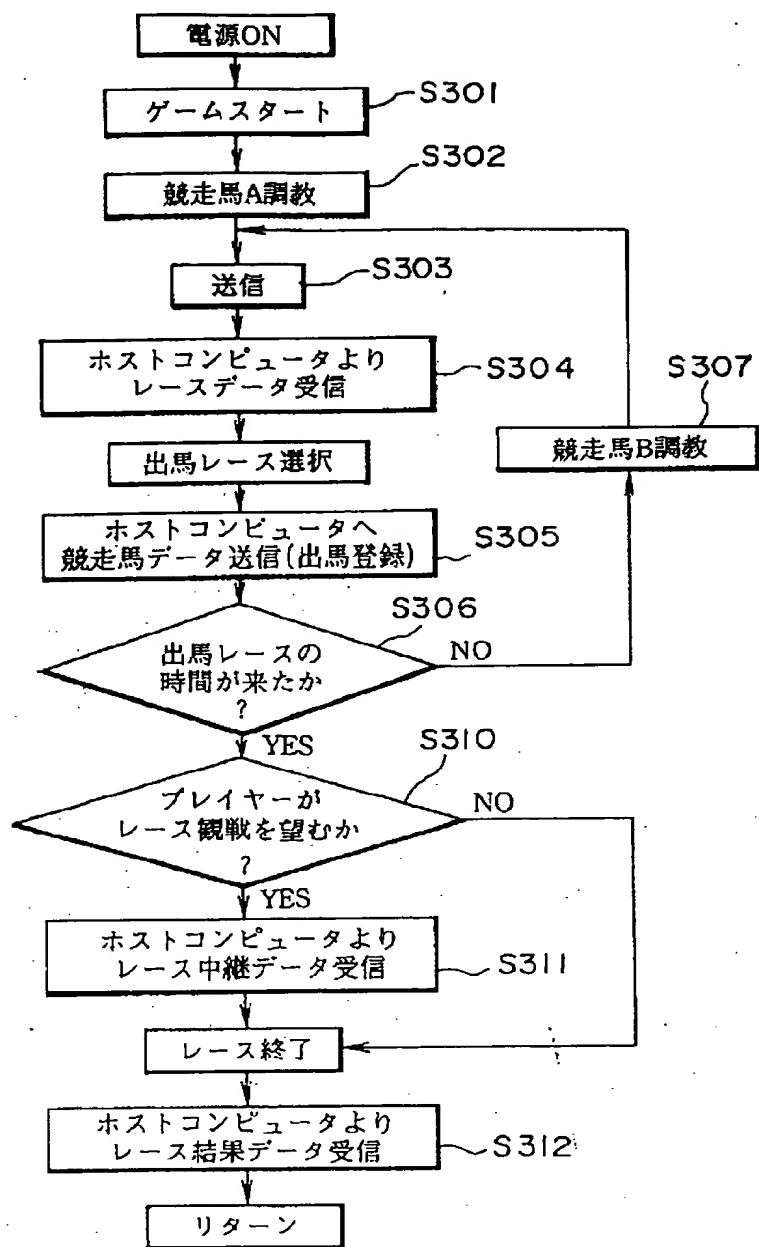
【図9】



【図10】



【図6】



【図7】

